SHOW DESIGNER 2CF

取扱説明書

Ver1.01

株式会社 サウンドハウス
〒286-0825　千葉県成田市新泉14-3
TEL:0476(89)1111 FAX:0476(89)2222
http://www.soundhouse.co.jp　shop@soundhouse.co.jp

はじめに

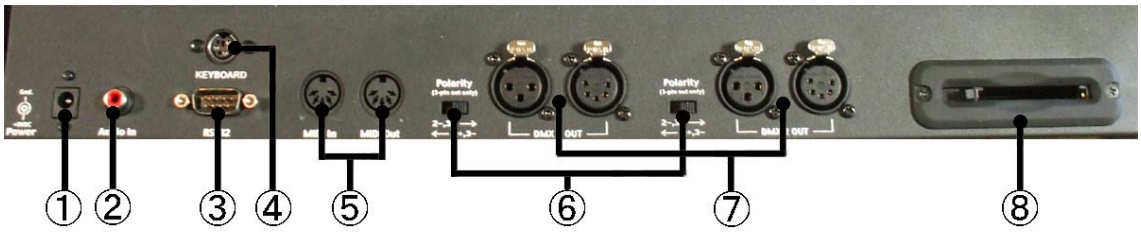
この度は Show Designer 2CF をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。本製品の性能を十分に活用し末永くお使い頂く為に、お使いになる前にこの取扱説明書を必ずお読み下さい。尚、本書が保証書となりますので、お読みになった後は大切に保管して下さい。

基本仕様

Show Designer 2CF は DMX512 出力を 2 系統搭載し、48 台の灯体をそれぞれ最大 32 チャンネルまでコントロールすることができ、合計 1024 チャンネルを使用した操作が可能です。
ELATION や AMERICAN DJ の照明機器データはもちろんのこと、セットアップメニューから様々な有名ブランドの照明機器の操作が可能です。

Show Designer 2CF のオペレーティングシステムはフラッシュメモリーに対応しています。これにより RS-232 から PC に接続するか、もしくはコンパクトフラッシュドライバを通じてシステムソフトウェアを簡単にアップデートすることが可能です。ソフトウェアのアップデートは下記 ELATION LIGHTING のホームページからダウンロード可能です。
http://www.elationlighting.com

リアパネル



① 電源入力
付属している 9V 電源アダプタを接続します。

② オーディオ入力端子
外部オーディオ入力に同期させる時に使用します。ミキサー等のライン出力レベル信号を入力して下さい。

③ 9 ピン RS232 端子
ソフトウェアのアップデートやメモリーのバックアップをする際、本体と PC を接続する為に使用します。

④ キーボード端子
データ入力用の PS2 キーボードを接続することが可能です。

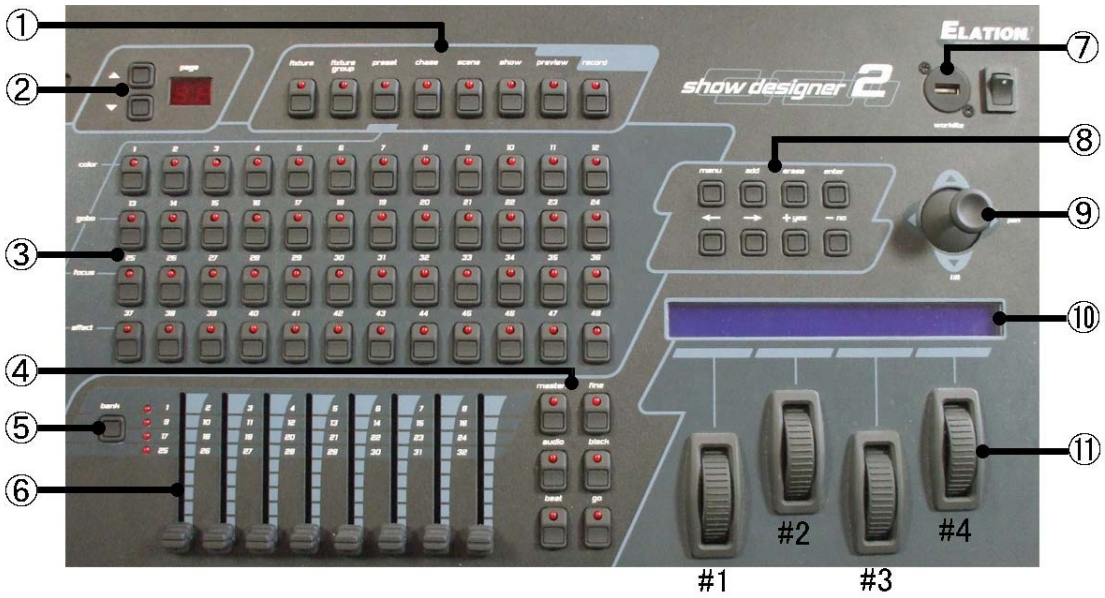
⑤ MIDI 入力端子
MIDI 信号を使用してシーンの呼び出しをすることができます。

⑥ DMX 極性切り替えスイッチ
3 ピン仕様の XLR 端子にはピン 2 とピン 3 を転換する極性スイッチがあります。DMX 信号の極性は一般的にピン 2 がマイナスになりますが、メーカーによってはピン 3 がマイナスの場合もあります。

⑦ DMX512 出力端子(2 系統)
3 ピンと 5 ピン仕様の XLR 端子をそれぞれ 1 系統ずつ搭載しています。

⑧ コンパクトフラッシュドライブ
メモリーのバックアップや、フィクスチャープロフィールのインストール、ソフトウェアのアップデートに使用します。

フロントパネル



① ファンクション選択ボタン

② ページボタン

③ ナンバースイッチ

④ パフォーマンスコントロールボタン

⑤ バンクボタン

⑥ チャンネルフェーダー

⑦ ミキサーライト用 USB 端子

⑧ メニュー用ボタン

⑨ ジョイスティック

⑩ LCD ディスプレイ

⑪ チャンネル・コントロール/データ入力用ホイール

メニューと設定機能

1. Showdesigner2CF でシステム設定を行うには、メニューボタン、メニューコントロールボタン、データ入力ホイール、LCD ディスプレイを使用します。
2. 「menu」ボタンを押すと「Select a menu item then press enter.」というメッセージとメニュー・アイテムが表示されます。＋/－ボタンまたは#1 データ・ホイールを使い、メニューを選択できます。希望のメニューを選択中に「enter」を押すと、その機能がディスプレイ上に表示されます。メニューを選択後、←→カーソル・ボタンで FIXTURE 番号か灯体名を選択し、＋/－ボタンで数字や灯体名を編集します。ディスプレイの表示の下にあるデータホイールを使用することも可能です。
3. 設定を保存する為、データ入力後は常に enter ボタンを押して下さい。enter ボタンを押さなければ、実際に変更を行うことなく全ての設定を閲覧することが可能です。
4. メニュー・アイテムによっては不慮の設定変更を防ぐ為、ディスプレイ上には表示されないものもあります。メモリー・ロック/ロック解除機能および、「全メモリー消去」機能はディスプレイ上には表示されません。これらの特殊機能を使用するには、メニューを選択しつつ add ボタンを押し続けることにより特殊機能を選択できるようになります。

※メニュー・アイテムについての詳細は後章をご参照下さい。

コントロールボタンの機能

ここでは Showdesigner2CF のボタンおよびコントロールの機能を説明します。

NUMBER SWITCHES　ーナンバースイッチー

48 種類のナンバーボタンは複数の機能があります。ファンクション選択ボタン（ナンバーボタンの上に配置）の設定により、ナンバーボタンの機能が変わります。一度に選択できる機能はひとつのみで、対応する LED が点灯します。各機能の説明は以下のとおりです。

FIXTURE　ーフィクスチャーー

このボタンで、使用するするフィクスチャー（灯体）を選択します。フィクスチャーボタンが点灯した状態で、ナンバーボタン（1～48）を使って動作させたい灯体を選択します。フィクスチャーが選択されると、フェーダー、ホイール、ジョイスティックを使って直接コントロールすることが可能になります。また選択されたフィクスチャーはプリセットプログラムを使ってチェース動作やカラー、ゴボを操作することができます。

1 回に選択できるフィクスチャーは通常 1 個のみです。1 個以上同時に選択する場合、「add」ボタンを押しながら選択して下さい。フィクスチャー番号に灯体が割り当てられていない場合、そのフィクスチャー番号は選択できません。

選択された灯体はディスプレイに表示されます。更にディスプレイには、フィクスチャーの最初の 4 チャンネル及びチャンネルの DMX 値が表示されます。DMX 値は 4 本のデータホイールやフェーダーを使って調整できます。

FIXTURE GROUP　ーフィクスチャーグループー

フィクスチャー・グループ機能を使って、複数の灯体をまとめて制御することが可能になります。

●フィクスチャー・グループの登録

1. 「record」ボタンを押します。LED が点滅します。
2. 「fixture group」ボタンを押し、LED が点滅するのを確認します。
3. 「fixture」ボタンを押し、グループに含めるフィクスチャーを選択します。ナンバーボタンを使ってフィクスチャーを選択し、グループに含めたいフィクスチャーの LED が点灯しているのを確認して下さい。
4. 「fixture」ボタンを再度押し、LED を消して下さい。グループに名前を付けたい場合は、←→カーソル・ボタンでアンダーライン・カーソルを名前の下に移動させ、データホイールでそれぞれの文字を選択して下さい。
5. ナンバーボタン（1～48）のいずれかを押し、グループ番号を設定して下さい。ボタン LED が既に点灯している場合、該当するグループ番号で保存されたことを示します。保存が終わったら、「record」ボタンを押してレコードモードを解除して下さい。

●フィクスチャー・グループの選択

フィクスチャー・グループを選択するには、「FIXTURE GROUP」ボタンを押し、48 種類あるグループのいずれかを選択します。2 つ以上のフィクスチャー・グループを選択したい場合、「add」ボタンを押しながらグループを選択して下さい。

●フィクスチャー・グループの編集

フィクスチャー・グループを編集したい場合、まず「FIXTURE GROUP」ボタンを押し、48 種類あるグループのいずれかを選択し、「record」ボタンを押します。次に「フィクスチャー・グループの登録」の手順を繰り返します。グループの設定変更を行った場合は必ず保存して下さい。

DATA WHEELS　ーデータホイールー

データホイールはディスプレイに表示された値をコントロールすることができます。

選択されたフィクスチャーが複数ある場合、「fixture」ボタンを押し、フィクスチャーを選択するとチャンネル・コントロール・ディスプレイが表示されます。チャンネル・コントロール・ディスプレイでは←→ボタンを使い、選択中のフィクスチャーの全チャンネルにアクセスが可能です。最初のチャンネル番号がディスプレイに表示された後、本体左側の 01～48 のボタンを再度押すと、選択されたフィクスチャー番号とその名前が表示されます。2 つ以上のフィクスチャーが選択されている場合、最後に選択されたフィクスチャーが表示されます。これは一度にひとつのフィクスチャーしか画面表示できないためです。「フィクスチャー・グループ」が選択されている場合、最小番号のフィクスチャーが表示されます。

※　2 つ以上のフィクスチャーが選択されている場合、選択された同タイプのフィクスチャーは全て、ホイールの設定どおり一律にレベル設定されます。設定された値はディスプレイ上に表示されます。

フィクスチャーによっては Showdesigner2CF のディスプレイ上にチャンネルの機能が表示されます。この機能に対応するフィクスチャーは限られており、フィクスチャーによってはチャンネル番号のみが表示されるものもあります。

CHANNEL FADERS　ーチャンネルフェーダーー

ナンバー・ボタンの下には 8 本のフェーダーがあります。このフェーダーはフィクスチャー内の各チャンネルを個別にコントロール可能です。8 フェーダー4 バンクを使い、1 フィクスチャーにつき最大 32 種類のチャンネルを制御することができます。フェーダー左側にあるバンク・ボタンの切り替えにより、最大 32 チャンネルのどのバンクを操作可能にするかを決定します。

フィクスチャーのチャンネル数が 32 チャンネル未満の場合、バンクやフェーダーの中には使用されないものもあります。チャンネル・フェーダーでフィクスチャーをコントロールするには、フィクスチャーを選択する必要があります。フィクスチャーは何個でも同時にコントロール可能です。
例：全フィクスチャーが起動されている場合、バンク 1 が選択された状態でフェーダー1 を動かすと、全てのフィクスチャーのチャンネル 1 が設定変更されます。

Showdesigner2CF の「マルチフィクスチャー」機能を使用している場合、マルチ・フィクスチャー・グループに含まれるフィクスチャーのチャンネルを、チャンネル・フェーダーで調節可能です。
例：4 チャンネルあるフィクスチャーを 8 台設定した場合、マルチ・フィクスチャー・グループの第一フィクスチャーをコントロールするのが、1～4 フェーダーです。また第二フィクスチャーが 5～8 フェーダーでコントロールされます。

BANK SWITCH　ーバンクボタンー

バンク・ボタンにより、最大 32 チャンネルの中から 8 フェーダーでコントロールするチャンネル・バンクを選択します。8 本のフェーダーで、灯体 1 種類につき最大 32 系統のチャンネル（シーン・マスター・モードの場合 32 シーン）をコントロール可能です。フェーダー横のバンク LED に現在選択中のバンクが表示されます。また各フェーダー横に表記された番号により、フェーダーが対応するチャンネル番号およびシーン番号がわかります。現在選択中のフィクスチャーが必要とするサイズ異常には、バンク・セレクトの値が上がらないようになっています。

JOYSTICK　ージョイスティックー

ジョイスティックは選択したフィクスチャーのパンおよびチルトをコントロールします。ジョイスティックはスティックが中心に戻るタイプとなっており、スティックをあらゆる方向に動かすことでコントロールを行います。ジョイスティックを速く動かすほど、パンおよびチルトの動きも速くなります。パン/チルトの微調整が可能な 16bit モードの場合は、ジョイスティックによって微調整チャンネルをコントロールすることが可能です。微調整が行えない場合、パン/チルトの動きは微調整可能な場合より遅くなります。fine 微調整)モードを ON にすれば、より綿密なパン･チルトの調整が可能です。

メニュー

各機能を呼び出す際は「menu」ボタンを押し、呼び出したい機能名が表示されるまで、「yes/no」ボタンを押します。機能名が表示されたら、「enter」ボタンを押して下さい。

CHOOSE FIXTURE　ーフィクスチャーの選択ー

本体に内蔵されているフィクスチャー・ライブラリー（灯体データ）からライティング・フィクスチャー（灯体）を選択することが出来ます。

1. 01～48 のフィクスチャー番号を選択するには、＋/－ボタンもしくはデータホイール#1 を使用してください。またフィクスチャーのタイプを選択するにはデータホイール#2 を使います。「enter」ボタンを押し、フィクスチャーの設定を保存して下さい。「erase」ボタンを押して、"No Fixture"を選択すれば、もしくはリストの最初へ戻るショートカットキーとして使用する事も出来ます
2. オート・パッチが起動中の場合、DMX スタート・アドレスが変更される危険がある旨の警告メッセージが画面上で表示されます。変更してよい場合は yes ボタン、変更したくない場合は no ボタンを押して下さい。Yes ボタンを押すと"DONE"メッセージが 1 秒間表示されます。オート・パッチが起動されている場合、選択したフィクスチャーより上位のフィクスチャーに属するスタート・アドレスは全て変更されます。

Show Designer 2CF にはフィクスチャーのリストが内蔵されていますが、より詳細な情報を持つフィクスチャープロフィールを Elation の WEB サイト　elationlighting.com　より、RS232 ポートやコンパクトフラッシュ経由でダウンロードすることも出来ます。詳細に関しては後章をご参照下さい。

PATCH FIXTURES　ーフィクスチャーのパッチー

このメニューでオート・パッチ(DMX チャンネルアドレスの自動割り振り)の ON、OFF を行います。また出力ポートや各フィクスチャーのスタート・アドレスを閲覧/変更することが出来ます。

※ポートやスタート・アドレスを変更する場合、オート・パッチを OFF にする必要があります。

1. オート・パッチの ON、OFF を切替えるには、"AUTO PATCH"の下の「ON」または「OFF」の下にカーソルを置き、＋/－ボタン、またはデータホイール#4 で切替えます。変更を保存するには「enter」ボタンを押してください。
2. オート・パッチを ON にする場合、DMX スタート・アドレスが変更される旨の警告が表示されます。アドレスを変更する場合は yes ボタン、変更しない場合は no ボタンを押してください。
3. 数の小さなフィクスチャー番号から、オート・パッチによってスタート・アドレスが割り当てられます。各 DMX スタート・アドレスは、直前に選択されていたフィクスチャーの最後のチャンネルと連番になる数値に設定されます。最初のフィクスチャーは DMX 出力ポート 1 に割り当てられます。512 チャンネルが全て割り当てられた後、残ったフィクスチャーには DMX 出力ポート 2 が割り当てられます。

データホイール#1 を使い、フィクスチャー01～48 を検索し、各フィクスチャーのスタート・アドレス、ポートを確認することが出来ます。オート・パッチが OFF になっている場合、3 桁のチャンネルナンバーの下にカーソルを置くか、データホイール#3 を使って新しいスタート・アドレスを設定することが出来ます。設定の変更を保存する時は、「enter」ボタンを押して下さい。「enter」ボタンを押した後、"DONE"メッセージが 1 秒間表示されます。

MULTI FIXTURE　ーマルチフィクスチャーー

Show Designer 2CF を使って、最大 32 チャンネルを使用するフィクスチャーをコントロールすることができます。フィクスチャーのほとんどは 32 チャンネル未満での使用の為、同タイプのフィクスチャーを複数、単一のフィクスチャー番号のもとでコントロールすることも可能です。例えば 4 チャンネル制御のスキャナー1 台をフィクスチャー番号 1 に割り当てた場合、「MULTI」を 8 に設定できます。フィクスチャー1 が選択されている場合、フィクスチャー1 で使用可能な 32 チャンネル全てを使用することが出来ます。つまり 4 チャンネル・フィクスチャーを 8 台同時コントロール可能ということになります。この機能により、チャンネル数の少ないフィクスチャーをまとめてコントロール可能です。フィクスチャー番号を節約できる為、大変便利な機能です。
各マルチ・フィクスチャーのチャンネルは、フレックスフェーダーもしくはデータホイールで個別に調節可能です。ジョイスティックを使えば、同一フィクスチャー番号のマルチフィクスチャーが全て反応します（マルチフィクスチャーにパン/チルト機能が搭載されている必要があります）。パンおよびチルト・レベルを個別にコントロールする場合、フェーダーもしくはホイールを使います。

1. マルチフィクスチャーを選択するには、フィクスチャー番号にカーソルを移動させ、＋/－ボタンかデータホイール#1 でフィクスチャーを選択して下さい。マルチ番号を変更するには、番号の上にカーソルを移動させ、データホイール#2 を使って下さい。番号は 1 からフィクスチャー登録数の分だけ選択可能です。フィクスチャーの合計チャンネル数が全部で 32 チャンネル以内になるよう設定して下さい。4 チャンネルのフィクスチャーであれば、マルチ番号は 8 以上には設定できません。
2. 変更を保存するには「enter」ボタンを押して下さい。オート・パッチが起動している場合、アドレスが変更になる旨の警告メッセージが現れます。OK の場合は yes ボタン、設定変更を中止したい場合は no ボタンを押して下さい。

MODIFY FIXTURE　ーフィクスチャーの編集ー

フィクスチャーの設定を修正する場合は、内蔵ライブラリーからインストールしたフィクスチャーの設定項目を変更する事が出来ます。また同じ機能でライブラリーにないフィクスチャーを作成することも出来ます。

1. 新しいフィクスチャーを作成するには、まず前章「CHOOSE FIXTURE」に従ってフィクスチャー

を設定する必要があります。また、次章で紹介する「COPY FIXTURE」機能を使って新しいフィクスチャーをコピーすることも可能です。

2. 編集可能なフィクスチャーの設定項目はフィクスチャー名、チャンネル数、ブラックアウト・チャンネル、ブラックアウト値、パン・チャンネル、パン微調整チャンネル、チルト・チャンネル、チルト微調整チャンネル、クロスフェード・モードの計 9 項目あります。次に編集するフィクスチャーを選択します。←→カーソルボタンで、アンダーライン・カーソルをフィクスチャー番号へ移動させます。もしくはデータホイール#1 でもフィクスチャー番号を選択できます。次にディスプレイ右に表示されている Feature(設定項目)にカーソルを持っていきます。もしくはデータホイール#2 を使って項目を選択することも出来ます。次に変更する設定項目の値を選択します。データホイール#3 を使うか、ディスプレイの数値上にカーソルを動かします。変更を保存するには、必ず「enter」ボタンを押して下さい。変更が保存されると"DONE"メッセージが表示されます。各設定項目について以下に説明します。

●name

フィクスチャーの選択時/解除時に表示されるフィクスチャーの名称です。用途や設置位置に合わせて、フィクスチャーネームを変更するが出来ます。編集したい文字の下にカーソルを移動させ、変更を行って下さい。

●channel

フィクスチャーで用いるチャンネルの総数(1-32 チャンネル)です。チャンネル数を変更する場合、使用中のフィクスチャーのアドレス、マルチフィクスチャーの数が変更される可能性があります。既存設定より少ないチャンネル数を設定した場合、ブラック・チャンネル、パン、チルトなどの設定項目が自動的に解除されます。

例:パン動作をチャンネル 8 に設定しており、チャンネル総数を新しく 4 に設定した場合、パン機能は自動的に解除されます。同様に 32 チャンネルを使い、4 マルチ・フィクスチャーを既にセットアップしていて、チャンネル数を 8 から 9 に増やしたとします。するとマルチフィクスチャー設定は自動的に 1 に戻ります。

●black channel

ブラックアウト(暗転)を ON にした場合、影響を受けるチャンネルのことです。どのフィクスチャー・チャンネルもブラック・チャンネルに設定できます。全チャンネルをブラック・チャンネルに設定することも出来ます。通常シャッターやディマーのチャンネルに使用します。

●black value

ブラック・チャンネルとして選択されたチャンネルに送信される DMX 値です。この機能を使用できるのは、ブラックアウト用にゴボ・ホイールを使用し、なおかつゴボ・ホイールを暗転に設定するのに

0 以外の値を使用するフィクスチャーに限ります。またフィクスチャーによっては、0 はリセットとして使用されるため、0 以外の値をブラックアウトに設定した方が良いでしょう。フィクスチャーによっては、値 0 と 1 の機能が同一の場合があります。

●pan channel

フィクスチャーのパン(X 軸、横の動き)用に使用するチャンネルです。パンを使用しないフィクスチャーの場合、パン・チャンネルは NONE に設定することも可能です。パンの操作に 2 チャンネルを使用するフィクスチャーの場合、パンのおおまかな動作、もしくは上位バイト用のチャンネルとして使用できます。パン・チャンネルはジョイスティック出力および、その他パン機能をコントロールします。

●pan fine

パン操作に 2 チャンネルを使用するフィクスチャー用のチャンネルです。下位バイト用のチャンネルとして使う事も出来ます。フィクスチャーがパンの操作に 1 チャンネルしか使用しない場合、パン微調整チャンネルは NONE に設定して下さい。fine モードが ON の時のみ、パン微調整チャンネルをジョイスティックでコントロール可能です。

●tilt channel

チルト(Y 軸、縦の動き)を調節します。

●tilt fine

チルトの微調整を行います。

●fade mode

各フィクスチャー・チャンネルのクロスフェード方法を設定します。＋/－ボタンおよびデータホイール#2 を使用してチャンネルを選択します。チャンネルを選択したら、カーソルを変数に持っていくか、データホイール#3 を使ってクロスフェード・モードを選択します。ここで選択するのは「Cross fade」、「Snap before fade」、もしくは「Snap after fade」です。各チャンネルのプログラム終了後ごとに「enter」ボタンを押して下さい。

・Cross fade

シーンの変更中にチャンネルレベルをスムーズに切替る為の機能です。クロスフェード・タイムはシーンのプログラム内容によって異なります。パンやチルト、ディミングをコントロールするチャンネルにクロスフェード機能を使って下さい。シーン間の移行がスムーズになります。クロスフェード設定をゴボおよびカラー・ホイール・チャンネルに使用すると、ホイールがフェードの始点と終点間の全ポジションに順番に移動します。クロスフェードはパン、チルト、ディマ

ー・チャンネルに初期設定されています。

・Snap before fade

この機能を ON にすると、新しいシーンが呼び出された時点で、チャンネルが次のシーンに即座に切り換わります。この機能は、モーター・スピードをコントロールするチャンネルに使用します。するとフェード中、パンやチルトが正しいスピードで動作します。長いクロスフェードのはじめに変更したいホイール・チャンネルにも使用できる機能です。スピードおよびモード・チャンネルには初期設定されています。

・Snap after fade

この機能を ON にすると、クロスフェードの終点で、チャンネルが次のシーンレベルに切り換わります。クロスフェード終了後に起動したいホイール、およびエフェクトにこの機能を使用します。カラーおよびエフェクト・ホイールには初期設定されています。

COPY FIXTURE ーフィクスチャーのコピーー

フィクスチャーデータはコピーが可能です。同タイプのフィクスチャーを複数セットアップする場合に便利な機能です。＋/－ボタンおよびデータホイール#1、#2 を使い、コピー元/コピー先のフィクスチャー番号を選択します。コピーするには「enter」ボタンを押して下さい。オート・パッチが起動されていると、アドレスが変更される可能性がある旨の警告メッセージが表示されます。問題ない場合は yes、コピーを中止したい場合は no を押して下さい。コピー先のロケーションにフィクスチャーが存在する場合、上書きしても良いか、確認メッセージが表示されます。OK の場合は yes、上書きしたくない場合は no を押して下さい。

PAN AND TILT INVERT ーパン、チルトの反転ー

ムービングライトのパンおよびチルトの方向を反転させることが出来ます。このメニューがディスプレイに表示された状態で、＋/－ボタンもしくはデータホイール#1 を使ってフィクスチャーを選択します。次に#2 もしくは#3 のデータホイールでパン/チルトの反転の状態を設定します。選択を保存するには、「enter」ボタンを押して下さい。

ADJUST FACTORY CHASES ーファクトリーチェースの調整ー

Showdesigner2CF にはファクトリーチェースである 48 のプリセットプログラムされたパン/チルト動作のチェースが搭載されています。この機能によってパンとチルト動作の中心を調節することが可能です。調節する場合は、まずデータホイール＃1 使ってチェース番号を選択し、＃2 でパンをまた＃3 でチルトを設定します。

Select Home Scene ーホームシーンの設定ー

設定したシーンをホームシーンとし、ボタン 1 つで呼び出すことが可能です。

この機能は、新しいシーンを作成する際にデフォルトの照明設定(例：白色でセンターあてのスポッ

ト)を呼び出すなどの目的で使用することができます。
ホームシーンを作成する際は、データホイール＃1 と 2 を使用して希望のシーンページを選択し、「enter」ボタンを押します。この設定を行う前に必ずシーンを登録しておく必要があります。どんなシーンでもホームシーンとして登録することができます。
ホームシーンを呼び出す時は、「Black」ボタンを 2 秒間長押しします。

SET MIDI CHANNEL　ーMIDI チャンネルー

Show Designer 2CF が受信/送信する MIDI チャンネルを選択します。＋/－ボタンもしくはデータホイール#1 でチャンネル（1～16）を選択し、「enter」ボタンを押します。詳細は MIDI セクションをご覧下さい。

VIEW MEMORY SIZE　ーメモリー残量ー

シーンやショー用のメモリーがどれ位残っているのか確認できます（残メモリーがキロバイト単位で表示されます）。シーンのサイズ、複雑さによって、メモリーの消費量は変化します。

SAVE MEMORY FILE TO DISK　ーディスクへのメモリー保存ー

コンパクトフラッシュにメモリーをバックアップすることができます。ディスプレイの上段に"Press enter to save file to disk"と表示され、また下段にはデフォルト設定されたファイルの名前が表示されます。名前を変更する場合はデータホイール/外部キーボードを使用して行って下さい。次にフォーマットしたコンパクトフラッシュをドライブに挿入し「enter」を押して下さい。ディスプレイに"File has been saved to Disk"と表示されメモリー上のデータがバックアップされます。

SAVE MEMORY FILE TO COM PORT　ーPC へのメモリー保存ー

PC の RS232 端子を使用して Show Designer 2CF のメモリーを PC にバックアップできます。
「enter」ボタンを押すとデータ送信が始まります。メモリーはテキスト・フォーマットに変換され、RS232 ポートに接続された PC に保存されます。

LOAD MEMORY FILE FROM DISK　ーディスクからのメモリー読込ー

コンパクトフラッシュにバックアップしたデータを Show Designer 2CF のメモリーにロードします。
「enter」を押すとディスプレイの上段に"press enter to save"と表示され、下段にコンパクトフラッシュに保存された最初のメモリーファイルの名前が表示されます。ファイルを選択する際は＋/－ボタン、またはデータホイール＃1 を使用し「enter」ボタンで決定して下さい。

LOAD MEMORY FILE FROM COM PORT　ーPC からのメモリー読込ー

PC の RS232 端子を使用してバックアップしたデータをメモリーにロードします。「enter」ボタンを押すと RS232 ポートがメモリーの読み込みをはじめ、PC からファイルが送信されます。LOAD

MEMORY FILE のメニューを解除するには、本体の電源を落として下さい。

LOAD FIXTURE PROFILE FROM DISK　ーディスクからフィクスチャープロフィールの読込ー

コンパクトフラッシュドライブから Show Designer 2CF に、各フィクスチャープロフィールデータを読み込む事が出来ます。プロフィールは各チャンネルの DMX 値や名前、またはチャンネルの機能等、各フィクスチャーが持つ特有のデータを意味します。このデータをロードすると、フィクスチャーを選択する際、プロフィールをフィクスチャーリストから選択することができます。

このメニューを選択すると"Select fixture file, then press enter"とディスプレイの上段に表示されます。ディスプレイの下段にはディスク上の最初のプロフィールが表示されます。＋/－ボタンまたはホイール＃1 を使用してプロフィールを選択し、「enter」を押して決定して下さい。プロフィールがメモリーにロードされ"CHOOSE FIXTURES"メニューから選択することが可能になります。尚、最大 256 のプロフィールをメモリーにロードすることができます。

LOAD FIXTURE PROFILE FROM COM PORT　ーPC からフィクスチャープロフィールの読込ー

PC から Show Designer 2CF に各フィクスチャーのプロフィールをロードします。このメニューを選択すると、ディスプレイ上に"Ready to receive fixture profile"と表示されます。Elation の WEB サイトからダウンロードできる SD backup プログラムを使って、PC から Show Designer 2CF にプロフィールを送信します。プロフィールがメモリーにロードされ"CHOOSE FIXTURES"メニューから選択することが可能になります。PC ポートの使用方法に関しては後章をご参照下さい。

REMOVE FIXTURE PROFILE　ーメモリー上のプロフィール削除ー

メモリーの容量を確保する為にメモリー上のプロフィールを削除することが可能です。このメニューに入ると"Select profile to remove, press enter"とディスプレイの上段に表示され、また下段にメモリー上の最初のプロフィールが表示されます。＋/－ボタンまたはデータホイール#1 を使用してプロフィールを選択し、「enter」を押して決定して下さい。

LOCK / UNLOCK MEMORY　ーメモリーロックー

不慮のメモリー変更/消去を防ぐ為、記録したメモリーをロックします。この機能を使用するには、「add」ボタンを押しながら、メニュー・セレクションを押して表示させる必要があります。メモリーロックが起動された状態で、本体のボタンを押すと、"MEMORY LOCKED, CAN'T RECORD"のメッセージが表示されます。

メモリーロック機能を起動/解除するには、＋/－ボタンもしくはデータホイール#1 を使います。最後に「enter」ボタンを押して確定して下さい。

ERASE ALL MEMORY　ー初期化ー

この機能によって Show Designer 2CF のメモリーが全て消去されます。この機能を使用するには、add ボタンを押しながら、メニュー・セレクションを押して表示させる必要があります。システムを実行するソフトウェアは消去されませんが、全てのシーン、プリセット、チェース、ショー・データおよびフィクスチャーの割当て等のシステム・パラメーターが消去されます。「ARE YOUR SURE？ HOLD ″YES″5 SEC」という確認メッセージが表示されます。消去する場合はシステムが再起動するまで「yes」を押し続けて下さい。消去したくない場合は「no」を押して下さい。

Performance Control ーパフォーマンスコントロールー

4 つのホイールの左側にはライブパフォーマンスで特に威力を発揮する 6 つのコントロールボタンがあります。

masters ーマスターズボタンー

8 つのフェーダーはシーンマスターとして使用することも可能です。フェーダーによってシーンのクロスフェードを手動で行うことができる他、8 つのシーンを同時に操作することが可能です。

go ーゴーボタンー

「go」ボタンはショーのシーンリストで一つ先に進みます。また、プレビューモードでメモリーの呼び出し、編集中のチェースの再生を行う事も出来ます。

fine ーファインボタンー

ジョイスティックやデータホイールを fine（微調整）モードで動作させるボタンです。ジョイスティックの場合、パンもしくはチルトがより小さな値で変更されるので、細かな調整が可能です。データホイールでも、その入力の方法により、小さな幅で値が変更されます。ムービングライトのチャンネルを調整する際は、DMX 値が 1 ずつ上昇します。

audio ーオーディオボタンー

「audio」ボタンを ON にすると、オーディオ入力がチェース・ステップのトリガーとなります。「audio」ボタンを押すと、LED が点灯し、オーディオ入力で音声が確認されると、LED が点滅します。再生中のチェースは、スピードロック設定されていない限り、このビートに同期します。「audio」を ON にすると、「beat」は自動的に解除されます。オーディオボタンの設定状態はシーンには保存されません。

beat ービートボタンー

「beat」ボタンを再生中の音楽にあわせてタップすると、ステップタイム、もしくはチェースのビートを上書きする事が出来ます。タップしたビートに合わせて LED が点滅します。再生中のチェースはスピードロック設定されていない限り、このビートに同期します。「beat」ボタンを ON にすると、「audio」は自動的に解除されます。ビートを解除するには、「beat」ボタンを 1 秒以上押して下さい。「beat」ボタンやビート・テンポ設定はシーンに保存されません。

black ーブラックボタンー

「black」ボタンを押すと、全てのチェース、ショーが停止し、一時的に全てのフィクスチャーを消灯します。フィクスチャーのタイプ、機能により、ブラックアウトはシャッターを閉じたり、ディマーを 0 に

設定する事も出来ます。ブラックアウト LED が点灯している間はブラックアウトの効果が持続します。「black」ボタンを一秒間押し、LED が消灯すると、全てのチャンネルが以前の設定通りに復帰します。

全チャンネルクリア機能: 「black」ボタンを 2 秒間押すと全ての DMX チャンネルが 0 になり、シーンバッファをクリアします。この機能は新しいシーンをプログラムするときに便利です。また、この機能を有効にした際、いつも呼びだされるデフォルトのホームシーンを設定する事も出来ます。メニューセクションの″Select Home Scene″の項を参照してください。ホームシーンとして既に保存しているシーンであればどれでも使う事ができます。

SCENES　ーシーンー

シーンとは、各種照明機材の設定状態を記録したものです。ステージなどを演出する為のアクション（チャンネルレベル変更、チェースやプリセットの呼び出しなど）をシーンとして保存することが出来ます。記録されたシーンを呼び出し、修正を行った後、新しいシーンとして保存できる利点があります。

1. 照明機器をフェーダーやプリセットボタンを使用して保存したい設定にし、「record」ボタンを押して、LED が点滅するのを確認して下さい。次に「scene」ボタンを押すと、LED が点灯します。左ページディスプレイが点灯し、既にシーンを保存しているナンバーボタン(1～48)も点灯します。ここでシーン名や、クロスフェード・タイムを入力できます。名前の変更には、←→カーソルで文字の下にカーソルを移動させます。次に＋/－ボタンもしくはデータホイール#1/#2 で文字を編集して下さい。クロスフェード・タイムを変更するには、フェードタイムの下にカーソルを移動させるか、データホイール#3 を使います。
2. シーンを保存するには、まずページとシーン番号を選んで下さい。ページ（1～99）の選択にはページボタンを使います。ナンバーボタン（1～48）を使い、最大 4752 種類のシーンを保存できます。既に点灯しているシーン番号を選択した場合、現存のシーンに上書きしてよいか、警告メッセージが表示されます。yes もしくは no を押して下さい。

※ シーンの消去や上書きには最長 30 秒ほどかかります。処理時間はメモリーの空き容量によって変わります。なにも保存せずに RECORD モードを解除したい場合、「record」ボタンを押して下さい。

シーンの呼び出し

シーンを再生する際は「scene」ボタンを押して下さい。「scene」LED が点灯します。必要に応じてページを選択し、シーン番号ボタンを押して下さい。シーンが呼び出されると、新しいシーンに含まれるムービングライト、ディマーのチャンネルが、記録されたフェードタイムに従ってクロスフェードします。シーンに含まれるチェース、プリセットも呼び出されます。

シーンの呼び出し（ソロモード）

シーンのデフォルトモードはソロモードに設定されています。ソロモードでは 1 度に複数のシーンを選択することが出来ません。シーン再生中にもう 1 つのシーンを呼び出すと新しいシーンにクロスフェードされます。この際、シーンに含まれているチェースやプリセットも同時に呼び出されます。尚、シーンに含まれていないチャンネルに関しては全て自動的に 0 にフェードします。また使用中のシーン番号を押すとブラックアウトします。

シーンの呼び出し(アドモード)

シーン番号を選択する際に「add」ボタンを押すとアドモードに入ります。アドモードは新しいシーンを選択した際にシーンに含まれていないチャンネル設定が自動的に 0 にフェードするのではなく、継続して出力されます。

シーンの呼び出し(プレビューモード)

プレビューモードは実際にシーンを呼び出す前にシーンの名前を確認し、フェードタイムを調整することができるモードです。プレビューモードに入るには「preview」ボタンを押して下さい。また本体の番号ボタンによるシーンの選択以外に外部キーボード、または＋/－ボタン、ホイールなどを使用してシーンの設定を行うことが可能です。

フェーダーを使ってシーンを呼び出す

8 つのフェーダーはシーンマスターとして使用することも可能です。フェーダーによってシーンのクロスフェードを手動で行うことができる他、8 つのシーンを同時に操作することが可能です。この方法でフェーダーを使用する際は「SCENE」LED の他に「MASTERS」LED が点灯している必要があります。

シーンの削除

1. シーンをメモリーから消去するには、「record」ボタンを押して下さい。
2. 「scene」ボタンを押し、「erase」ボタンを押します。シーンを保存する際と同じように、既にシーンを保存されているナンバーLED が点灯します。次に消去するシーン番号を選んで下さい。ディスプレイ上に、選択したシーン名と"ERASE THIS SCENE？"という確認メッセージが表示されます。yes もしくは no を押して確定して下さい。このままシーンの削除を続行することも出来ますが、保存モードを解除したい場合は「record」ボタンを押して下さい。

PRESETS　ープリセットー

プリセットとは、特定のフィクスチャー用のチャンネル設定です。プリセットを使うと、データホイールやフェーダーでチャンネルレベルを調節する必要がありません。即座にカラーやビーム設定に変更できる為、シーンを素早くプログラムしたい場合に便利です。また、シーンの多くは同じプリセットを参照でき、プリセットはメモリーを保存することも可能です。例えば、ひとつのプリセットが複数のシーンのパンおよびチルト・ロケーションを設定している場合、そのプリセットを変更すれば、全てのシーンのパンおよびチルト設定が一括で変更されます。

Show Designer 2CF では、最大 1152 プリセット（48 プリセット、24 ページ）を保存できます。4 列あるナンバーボタンの横には「color」、「gobo」、「focus」、「effect」の文字がプリントされています。灯体すべての設定を記録するシーンとは異なり、プリセットは特定の情報を持つチャンネルのみ保存します。この機能により、プリセットはゴボやカラー、ビームのポジションのみを保存することが可能です。保存したプリセットを使用してシーンを作成することも可能です。

プリセットの新規作成と記録

プリセットを保存する前に、準備しておくべき項目があります。カラーやゴボなど、ムービングライトのチャンネルを閲覧する為には、まずディマーレベルを設定しておく必要があります。また選択されたカラー/ゴボを閲覧する場合、パンおよびチルトのポジションを設定しておく必要があります。まずプリセットで使用するフィクスチャーを選択し、ビームの位置を定め、ディマーレベルを上げて下さい。「record」ボタンを押さなければ、これらの設定がプリセットとして保存されることはありません。

プリセットを保存するには、まず「record」ボタンを押し、LED が点滅するのを確認して下さい。次に「preset」ボタンを押すと、対応する LED が点滅を始めます。ページ・ディスプレイには現在選択中のページが表示され、プリセットを保存しているナンバー・ロケーションが点灯します。プリセットに入れたいチャンネルレベルを調節して下さい。ここで加えた変更点はプリセットに記録される為、プリセットに含めたくないチャンネルはレベル変更しないようご注意下さい。

ご注意：プリセットを呼び出した時、設定以外のチャンネルがプリセットに含まれていることが稀にあります。フェーダーやジョイスティックの偶発的な操作で、無関係のチャンネルがプリセットに設定されている状態です。この場合プリセットを再設定し、保存をやり直して下さい。

プリセットを保存している途中でフィクスチャーの ON/OFF を行ったり、現行のチャンネルレベルを確認したい場合、「fixture」ボタンを押して下さい。フィクスチャーの ON/OFF 切替にはナンバーボタンを使います。「fixture」ボタンを 2 度押すとフィクスチャーLED が消え、プリセットの保存を終了することが出来ます。

プリセットの保存中は常にプリセット名を入力することが出来ます。←→カーソルボタンで文字の下にカーソルを移動させ、＋/－ボタンおよびデータホイールで文字を選択して下さい。外部キーボードを使って文字の入力を行うことも出来ます。プリセットを保存するには、保存したいページ番

号、ロケーションを選択して下さい。既に点灯している番号を選択すると、現存するプリセットに上書きしても良いか、警告メッセージが表示されます。yes もしくは no ボタンを押して進みます。ページボタンで 1～24 のページを選択します。最大 1152 種類のプリセットを保存可能です。
プリセットの保存後もレコードモードはアクティブな状態なので、引き続きプリセットの保存をすることができます。レコードモードを起動すると、チャンネルに対する変更は新しいプリセットに全て保存されます。プリセットを新しくーから作る場合、「record」LED が点滅している状態で「preset」ボタンを OFF にし、再度 ON にして下さい。レコードモードを解除するには、「record」ボタンを押して下さい。全ての LED の点滅が消えます。

プリセットの呼び出し

プリセットを再生するには、まず fixture でコントロールしたい灯体を選択して下さい。「preset」ボタンを押して任意のプリセットページを選択した後、ナンバーボタンを使い、そのページ内で使用するプリセットを選んで下さい。各プリセットが違うチャンネル/フィクスチャーをコントロールすると、同時に複数のプリセットを実行することが出来ます。2 つのプリセットが同じチャンネルをコントロールするよう設定された場合、最後に選択されたプリセットが優先されます。プリセットが別のプリセットに完全に上書きされた場合、自動的に OFF 設定となります。
プリセット保存時にフィクスチャーを設定していても、プリセット起動前にあらためてフィクスチャーを選択する必要があります。従って全てのフィクスチャーをプリセット設定していても、場面に応じて必要なフィクスチャーのみを再生可能です。例えば、全カラー・チャンネルが赤になる”RED”というプリセットを作成します。次に赤にしたいフィクスチャーを指定すれば、特定のフィクチャーのみを赤に出来ます。

プリセットの削除

プリセットを消去したい場合、「record」→「preset」→「erase」ボタンを順番に押して下さい。プリセットが保存されている全ての LED が点灯します。次に削除したいプリセットを選択して下さい。プリセット名がディスプレイ表示され、″Erase this Preset?″という確認メッセージが現れます。yes もしくは no ボタンを押して下さい。プリセットの消去後はそのまま別のプリセットを消去することも出来ます。このモードを解除したい場合は「record」ボタンを再度押して下さい。

プリセットの編集

保存されているプリセットを編集するには、「record」→「preset」ボタンを順番に押して下さい。チャンネル変更をする前に、編集したいプリセット番号を指定します。”Edit this existing Preset?”という確認メッセージが画面表示されます。Yes ボタンを押すと該当のプリセットが呼び出され、チャンネルレベルの変更によって編集が可能です。編集後は同じ場所に保存することも出来ますが、プリセット番号を押すことで好きな場所に保存しなおすことも出来ます。またこの機能により、プリセットに変更を加えずに、新しいプリセット番号にコピーすることが出来ます。

プリセットを組み合わせる

別のプリセットを変更中のプリセットに加えることが出来ます。プリセット・レコードモードで「add」ボタンを押し、既に保存されているプリセット番号を押して下さい。現在変更中のプリセットにチャンネル設定機能が追加されます。追加できるプリセットの数は無制限です。この機能を使い、複数の小さなプリセットを一つのプリセットにまとめることも出来ます。二つのプリセットが同じチャンネルをコントロールするよう設定されている場合、最後に選択されたプリセットのチャンネルレベルが優先されます。注意：ファクトリープリセットに他のプリセットを追加する事は出来ません。

CHASES　ーチェース

チェースはステップの連続であり、動きや特別な効果を作る際に使用します。Show Designer 2CF は 48 チェースを 24 ページ分、合計 1512 チェースを記録する事が出来ます。また「ファクトリー・チェース」と呼ばれる 48 種類のプリセットチェースが組み込まれています。
シーンとは異なり、チェースは設定した特定のチャンネルのみ制御します。したがって、カラー、ゴボ、ビーム、ポジションなどをチェースとして組み込むことが出来ます。
最大 8 種類のチェースを同時再生でき、チェースを 1 つのシーンとして組み合わせることが出来ます。

チェースの記録

チェースを保存するには、まず record ボタンを押し、対応する LED が点灯します。次に chase ボタンを押すと、対応する LED が点滅をはじめます。ページディスプレイ上に現在選択中のチェースが表示され、すでにチェースが保存されているボタン番号の上部の LED が点灯します。メモリーとして使用できるページは 24 種類あります。ページ「FC」はファクトリー・チェース用に確保されており、ここにチェースを保存することは出来ません。ディスプレイ上には現在のチェース・ステップ、スピード、フェードおよびスピード・ロック・ステータスが表示されます。第一番目のチェースステップを保存するにはフェーダーやジョイスティックを使い、チャンネルを任意の場所に移動させて下さい。データホイールを使ってチャンネルレベルを調整したい場合、fixture ボタンを押して下さい。これらの調整はステップに保存されるため、チェースには入れたくないチャンネルレベルを変更をしないようご注意下さい。チェースステップの保存中は、フィクスチャーボタンを押すだけで、フィクスチャーの ON/OFF 切替が出来ます。またプリセットボタンを押せばプリセットをチェースステップに組み込むことが出来ます。プリセットを使用する時は、現在選択中のフィクスチャーのみがプリセットに含まれます。チャンネルやプリセットをステップに組み込んだら、enter ボタンを押して下さい。
注意：enter ボタンを押す前に、fixture LED が OFF であることを確認して下さい。ディスプレイ上のステップ・インジケーターは自動的に次のステップに移ります。これまでの作業を繰り返し、最大 256 種類のステップを保存出来ます。チャンネルを変更せず enter ボタンを押せば、空のステップを作ることも可能です。空のステップを他のステップの間に挿入すれば、ステップとステップの間に時間をとると空白を作ることが出来ます。後々、空のステップにチャンネル設定を行うことも出来ます。
ステップの保存中に別のステップに移行するには、3 種類の方法があります。

① ステップ番号の下にディスプレイ・カーソルを移動させる。
② ＋/－ボタンを使う。
③ データホイール＃1 で別のステップを選択する。

この方法で、保存済みのステップを編集し、チャンネルレベルを変更することが出来ます。
チェースステップを保存し、最後に enter ボタンを押すと、新しいステップは、一連のステップの末

尾に保存されます。末尾の時に enter ボタンを押すと、自動的に次のステップ番号が現れます。
チェースステップの保存中に設定間違いをした場合、「erase」ボタンを押して下さい。「whether or not to erase the contents of chase step」とメッセージが表示されます。全チャンネルおよびプリセットデータを含むステップを削除してよい場合、yes ボタンを押して下さい。「erase」ボタンをもう一度押すと、「whether or not to remove the empty step from the chase」というメッセージが表示されます。ここで yes ボタンを押すと、1 ステップ分チェースが消去され、短くなります。
チェースの保存中は常にスピード値、フェード値およびチェース名を入力出来ます。データを変更するには、まず←→カーソル・ボタンを使って変更したいアイテムの下にカーソルを持っていきます。次に＋/－ボタンやデータホイールでデータ修正を行って下さい。
チェース名を入力するには、カーソルを画面右方向に移動させます。スピード・ロック設定より更に右方向にカーソルを移動させると、画面上にチェース名が表示されます。チェース名を編集するには、カーソルを文字下に移動させ、＋/－ボタンやデータホイールで文字を選択して下さい。
チェーススピードを一度選択すると、そのスピードがチェース全体のデフォルト・スピードとなります。つまりチェースを起動させると、デフォルト・スピード設定で稼動します。チェースの稼働中にスピードを変更し、シーンの一部を変更して保存することが出来ます。また複数のシーンで同じチェースを活用し、シーンにより異なったチェース・スピードを設定可能です。
フェード値は%表示されており、チェース内のどのステップでも同じです。ステップごとに異なったフェードタイムを設定することは出来ません。フェードを 100%に設定すると、クロスフェードタイムがステップの切替間隔と同じになり、各ステップが切れ目なく、滑らかに動作します。フェード値が 0%に設定されると、フェードタイムが全くなく、連続してステップが動作します。0%～100%のフェード設定が可能ですが、チェースのスピードに応じてフェード・タイムは様々に変化します。チェースのスピードは初期設定以外のバリエーションはありません。チェースをシーンに追加する前に、スピードの設定を行って下さい。オーディオ/ビート・ボタンにチェースを反応させるか否かはスピード・ロック/ロック解除機能で設定します。「NO BEAT」に設定すると、チェースはプログラムされたスピードで移動し、ビート/オーディオボタンには反応しません。あるエフェクトを演出するため、高速で動作させたいチェースにこの機能を使うことが出来ます。
ステップ設定を保存し、スピード、フェード、ロック・ステータスを設定したら、ページ/番号を指定してチェースを保存して下さい。この時「fixture」、「preset」の各 LED の点灯が OFF であることを確認して下さい。すでに点灯しているチェース番号を指定すると、「現存するチェースに上書きしても良いか」という確認メッセージが現れます。yes ボタンもしくは no ボタンを押して下さい。1～24 のページ選択にはページボタンを使って下さい。最大 1152 種類のチェースが保存できます。ただしページ「FC」はファクトリー・チェース用に確保されています。
チェース保存後は「record」、「chase」LED が点灯したままになっています。引き続きチェースの追加や編集が行えます。RECORD モードを解除したい場合、record ボタンを押して下さい。LED の点滅が消えます。

チェースの呼び出し

チェースを再生するには、「chase」ボタンを押し、次に任意のページ/ナンバーボタンを押して下さい。チェースは保存時に設定されたスピードで再生されます。同じボタンを再度押すと、チェースの再生が止まります。チェースで使用するチャンネルが異なる場合、最大 8 種類のチェースが同時再生可能です。

スピード調節にはデータホイール＃3 を使います。またディスプレイに表示されているチェースのフェード・レートを調節するには、データホイール＃4 を使って下さい。1 種類以上のチェースを再生する場合、データホイール＃1 を使ってチェースの切替ができます。現在のシーンを保存すれば、スピード変更も保存されます。この機能により、同じチェースを別にシーン、別のスピードでも使うことが出来ます。チェース・ディスプレイを確認したい場合は「chase」ボタンを押して下さい。

新しいチェースを設定した場合、現在選択中のチェースが自動的に解除されます。また同じチャンネルをコントロールするチェースを選択した場合、現在選択中のチェースは解除されます。同じチャンネルをコントロールするチェースでも、一致するチャンネル数が少ない場合は、現在選択中のチェースも解除されます。

チェースの削除

現存するチェースをメモリーから削除するには、「record」→「chase」→「erase」ボタンを順番に押して下さい。チェースを保存するときと同様に、すでにチェースが保存されている番号の LED がすべて点灯します。次に削除したいチェースを選択して下さい。ディスプレイ上にチェース名と、″ERASE THIS CHASE？″という警告メッセージが表示されます。yes を押すと、チェースが削除されます。チェースの削除を取り消したい場合、no ボタンを押すか、「record」ボタンを押して下さい。

チェースの編集

既に記録されているチェースを編集するには「record」ボタンに続いて「chase」ボタンを押します。チャンネル変更をする前に、編集したいチェースページ・番号ボタンをおして下さい。ディスプレイ上に「edit this existing chase?」の確認メッセージが表示されます。「yes」ボタンを押せばチェースが呼び出され、ステップの追加やチャンネルレベルの変更が行えます。「erase」ボタンを使えば現在選択中のステップの内容を削除したり、空のステップ自体を削除することが出来ます。「add」ボタンを押せば、空のステップを現在するステップの間に挿入することも可能です。空のチェース・ステップを挿入するか否か、ポロンプト・メッセージが表示されます。「yes」ボタンを押すと現在選択中のステップ番号にステップが挿入されます。続くチェースステップ番号は番号が 1 つずつ、ずれます。新しいステップを追加したらここにチャンネルレベルやプリセットを保存できます。チェースの編集が終わったら、同じチェースボタンか、別の場所に保存して下さい。別の場所の保存する場合、ページを選択し、ナンバーボタンを押して下さい。この機能により、設定を全く変えず、既存のチェースを別の場所にコピーすることも出来ます。

ファクトリー チェース

チェース・メモリー・ページ(FC)を選択した場合、48 種類のパン、チルト・チェース（プリセット）が可能です。プログラムの難しい動作（サークルや 8 の字など）はプリセットの利用が便利です。プログラムするチェースとは異なり、プリセットチェースは起動前に、どのフィクスチャーを含めるのか指定する必要があります。

SHOW ーショーー

ショーとはシーンの連続再生で、プログラム通りに順番で再生されます。Showdesigner2CF では、1 ページ 48 ショー×24 ページを保存可能です。(最大 1152 ショー)

ショーの記録

ショーを保存する前に、ショーに含まれるシーンを保存する必要があります。シーンの保存に関しては前章を参照して下さい。ショーを保存するには、「record」ボタンを押し、対応する LED が点灯するのを確認して下さい。次に「show」ボタンを押し、同じく対応する LED が点灯するのを確認します。ページ番号が現在選択中のショーページを表示し、すでにショーが保存されている番号が点灯します。

ディスプレイ上にはこれから保存するステップ、ステップ中に含まれるシーンページとシーン番号が表示されます。ステップに何も保存されていない場合、シーンページとシーン番号の場所に"EMPTY"の文字が表示されます。またステップの待機時間が分:秒で表示されます。秒は小数点以下表示されます。

保存を始めるとステップ 000、シーン「START」の文字が画面表示されます。最初のシーンが起動される前、ショーの始まりを遅らせたい場合、ステップ 0 を使います。ステップ 0 にシーンを保存することは出来ません。ショーの始まりを遅らせたくない場合、ホールドタイムを 00:00.0 のままにして下さい。次に＋ボタンと「enter」ボタンを押してステップ 1 に移って下さい。
※データホイール＃1 をまわしてもステップ 1 に移れます。

ショーステップを保存するには、「scene」ボタンを押し、対応するLEDが点灯するのを確認して下さい。次にページを選択し、シーン番号を押してこのステップに入れたいシーンを指定して下さい。
次にステップのホールドタイムを選択します。ここで設定するホールドタイムとは、次にステップが起動されるまで、現在のステップが持続する時間です。ホールドタイムを変更するには、カーソルをホールドタイムの下に移動させ、＋/－ボタンやデータホイール＃3 でタイムを変更してください。シーンを選択し、ホールドタイムを設定したら、「enter」ボタンを押して下さい。ステップ番号が自動的に次のステップに切替ります。ショーに保存できるステップは最大 255 種類です。シーンを選択しないまま「enter」ボタンを押すと、ステップは空のまま、ステップ番号が切替ります。

ショーの保存中、任意のステップを選択可能です。カーソルをステップ番号の下に移動させ、＋/－ボタンもしくはデータホイール＃1 で新しいステップを選んで下さい。すでに保存されたステップのシーン番号やホールドタイムの編集も、同様の方法で行って下さい。
ステップの保存後、「enter」ボタンを押すとショーの末尾に新しいステップが加わります。ステップ

番号が末尾でないときに「enter」ボタンを押すと、自動的に次のステップに切替ります。
ショーの保存中は、常にショーの名前を入力することが出来ます。右カーソル・ボタンを使い、ディスプレイ上でカーソルを右側に移動させます。「LOOP」ステータスより右側にカーソルを移動させると、画面上にショー名が表示されます。カーソルを文字の下に移動させ、＋/－ボタンやデータホイールで文字を変更して下さい。
ループ・ステータスの設定によって、同じショーを延々を再生することも、一回の再生で停止させることも出来ます。

ショーの保存が終わったら、ページ番号を指定し、ショーの保存場所を選んでください。このとき「scene」LED の点灯が消えていることを確認して下さい。すでに点灯しているショー番号を選択した場合、現存するショーに上書きしてもいいかをいう確認メッセージが表示されます。「yes」もしくは「no」ボタンを押して下さい。
ショーの保存後は引き続き別のショーの編集をすることが出来ます。RECORD モードを解除したい場合は「record」ボタンを再度押して下さい。対応する LED の点滅が止まります。

ショーの再生

ショーを再生するには、「show」ボタンを押し、任意のページおよび番号ボタンを選択して下さい。同時に再生できるショーは１種類のみです。またショーが同時に再生できるシーンも１種類のみです。ページ、ショー番号、ショー名は現在選択中のステップ、シーン、ホールドタイムと一緒にディスプレイ表示されます。ループ設定されている場合、最終ステップのホールドタイムが終わった後、ショーが自動的に最初から再生されます。ループ設定が OFF の場合、最後尾のシーンが終わった時点でショーの再生が終わります。
「black」ボタンを押すとショーが停止し、同時にフィクスチャーがブラックアウト(暗転)状態になります。「black」ボタンを一秒以上押したままにした場合、ショーが完全に解除されます。また現在再生中のショーナンバーボタンを押しても、ショーが解除されます。ショーが再生している状態で新しいショーを選択すると、新しく選択したショーが再生をはじめます。シーンが再生している状態で新しいシーンを選択すると、ショーが解除されます。ショーディスプレイを閲覧した場合、「show」ボタンを押せばショーの再生が再開されます。

ショーの削除

既存のショーを削除するには、「record」→「show」→「erase」ボタンを順番に押して下さい。ショーの保存時と同様に、ショーが保存されている全てのナンバーLED が点灯します。次に消去するショーを選択して下さい。ショー名がディスプレイ上に表示されます。"ERASE THIS SHOW?"という確認メッセージが表示されるので、Yes もしくは No を押して下さい。現在編集中のショーがある場合、ショーの消去はできません。ショーの編集中は「erase」ボタンはショーステップの削除に使われます。No か「record」ボタンを押せばショーの消去を途中で止めることが出来ます。

ショーの編集

すでに保存されたショーを編集するには、「record」→「show」ボタンを順番に押して下さい。新しいショーにステップを入力する代わりに、編集したいショー番号を押して下さい。″EDIT THIS SHOW？″という確認メッセージが表示されます。Yes を押せば該当するショーが呼び出され、ステップの追加やレベル変更が出来ます。ステップを削除したい場合は、erase ボタンを使用してください。Add ボタンを押せばステップを新たに追加することも可能です。ここで空のショー・ステップを挿入するか、プロンプト・メッセージが表示されます。yes ボタンを押せば、現在のステップに空のステップが挿入され、あとに続くステップは番号が１つずつずれていきます。空のステップの追加後、シーンの保存や、タイムを変更するとことが出来ます。

編集後のショーは同じ場所か、他のナンバーボタンを押して任意の新しい場所に保存する事も出来ます。この機能はショーをコピーしたいときにも使えます。コピーしたいシーンを呼び出し、編集を加えずに新しいメモリー・ロケーションにコピーすることが出来ます。ショーを保存する前に、「scene」 LED が消えている事を確認してください。

PREVIW　ープレビューー

プレビューモードでは、再生前にシーン、プリセット、チェース、ショーの名前を確認することが出来ます。「preview」LED が点灯していると、ディスプレイ上にはページ、番号、選択中のアイテム名が表示されます。特定のアイテムを呼び出すには、「go」ボタンを使って下さい。
例：シーンを呼び出すには、「scene」ボタンを押し、シーン番号を選択して下さい。ページ、番号、シーン名が表示され、「PRESS GO TO CALL THIS SCENE」というメッセージが表示されます。「go」ボタン LED が点灯します。「go」ボタンを押すまではシーンが呼び出されません。すでに点灯している「scene」LED を押すと、シーンが解除され、通常モードに戻ります。

SCENE MASTER　ーシーンマスターー

シーンの呼び出しには、8 チャンネル・フェーダーも使用できます。このモードでは、シーン間のクロスフェードを、フェーダーを使ってマニュアル・コントロールすることが可能です。フェーダーをこのように使用するには「master」および「scene」LED が点灯しているのを確認して下さい。現在選択されたシーンページの 1～32 シーンは、8 フェーダー4 バンクで呼び出しが可能になります。
シーンを開始するには、まずフェーダーを一番下まで下げて、リセットして下さい。フェーダーを上げるにしたがって、対応するシーンがフェーダーに割り当てられます。シーンに含まれるチェースは全てこの時点で再生を開始します。フェードの開始点で解除されるよう設定されたチャンネルも、即座にシーンレベルに戻ります。フェードの終点で解除されるよう設定されたチャンネルは、フェーダーが一番上の際にシーンレベルに移行します。クロスフェードするよう設定されたチャンネルはフェーダーの動作にしたがってレベルが変更されます。各シーンが異なるチャンネルをコントロールしている限り、最大 8 種類のシーンを同時再生することが出来ます。現在再生中のシーンが使用するチャンネルと同じチャンネルを使用するシーンにて新しく開始した場合、新しいシーンにチャンネルのコントロールが移管されます。
※シーンマスター・フェーダーを開始する場合、「masters」および「scene」LED が点灯している必要があります。シーンは現在選択されているシーンページの中から呼び出されます。選択されたシーンは、フェーダーをリセットするまで同じフェーダーによってコントロールされます。フェーダーをリセットするには、フェーダーを一番下まで下げて下さい。フェーダーをリセットしない限り、シーンページを変更しても、シーンは同じフェーダーによってコントロールされます。

MIDI

Show Designer 2CF は MIDI シーケンサーを経由してシーンの呼び出しが可能です。したがって MIDI 対応機器に照明エフェクトを同期させることが出来ます。ナンバーボタンや「go」ボタンでシーンを選択すると、シーンページや番号が MIDI 信号にエンコードされ、MIDI 出力に送信されます。「black」ボタンもまた MIDI 信号を送信できる為、ブラックアウトやブラックアウトの復元を保存可能です。送信したものを同一に MIDI 信号が MIDI 入力で受信された場合、該当のシーンが呼び出されます。MIDI チャンネルの設定は「menu」ボタンで行って下さい。

コンパクトフラッシュドライブを使用する

Showdesigner2cf のソフトウェアをアップデートしたり、プロフィールをロードすることが可能です。コンパクトフラッシュカードは FAT12 または FAT16 でフォーマットされたもののみ使用可能です。またメモリー容量は 32MB または 64MB を推奨しています。

メモリーバックアップ

メニュー機能の"SAVE MEMORY FILE TO CF"を選択し、「enter」ボタンを押すと、"Press enter to save file to disk"というメッセージがディスプレイの上段に表示されます。デフォルトのファイルネームがディスプレイ下部に表示されます。データホイールや外部キーボードを使って、新しいファイル名を入力します。CF カードをスロットに入れて「enter」ボタンを押してください。保存が完了すると"File has been saved to disk"というメッセージが表示されます。メモリー使用容量によりバックアップに数分間かかることがあります。メモリーのバックアップは全てのメニュー設定、各灯体のプロフィール、シーンプリセット、チェース、ショーを含みます。ディスクファイルは Windows に対応しています。

メモリーのロード

メモリーをバックアップした CF カードをスロットに差込み、メニュー機能の"LOAD MEMORY FILE FROM DISK"を選択します。"Select memory file, then press enter"というメッセージがディスプレイ上段に表示されます。CF カードに保存された一番目の Show Designer 2CF メモリーのファイル名が下段に表示されます。複数のファイルが保存されている場合は+/-ボタンかデータホイール #1 を使ってファイルを選択します。「enter」を押してファイルを読み込みます。

ソフトウェアアップデート

ソフトウェアアップデートファイルが保存された CF カードを挿入します。ファイル名が SD2Vnnn.txt（nnn はバージョン番号、例えば SD2V105.txt）である事を確認してください。Show Designer 2CF のメニュー機能から"update software"を選択し、「enter」を押します。ディスク上にファイルが見つか

ると、Show Designer 2CF がアップデートモードになり、ファイルの読み込みを始めます。″receiving new program″と言うメッセージがディスプレイ上に表示されます。Show Designer 2CF のソフトウェアが正しくアップデートされると、新しいバージョンがインストールされた状態で再起動します。何らかのエラーが生じた場合はエラーメッセージが表示されます。その際は、上記の手順をやり直してください。アップデートファイルは Elation ウェブサイトwww.elationlighing.com からダウンロードする事が可能です。

オートロードを使ったソフトウェアアップデート

ソフトウェアのアップデートをオートロードで行うと電源をオンに切り替えた際に自動的に新しいソフトウェアが起動します。オートロードはメニュー機能からソフトウェアのアップデートを行った際にエラーが出た場合や電源の不具合によってアップデートが中断された場合に使用する必要があります。プログラムのインストールに問題があると Showdesigner2CF は自動的にオートロードモードで再起動し、ディスプレイ上に″Rom empty, reload program ″と表示されます。また電源を ON に切り替える際に menu と erase ボタンを押すことによって Showdesigner2CF をオートロードに設定することが可能です。ディスプレイ上に″download new programs ″と表示されます。新しいソフトウェアのファイル名を″autoload.txt″に変更し、ディスクを本体の電源をオンに切替る前に挿入して下さい。

フィクスチャープロフィール

フィクスチャープロフィールはチャンネルの DMX 値や名前、またはチャンネルの機能や名前等の各灯体が持つ特有のデータです。ロードするとプロフィールはフィクスチャーを選択した際にフィクスチャーリストから選択することができます。フィクスチャープロフィールにはナンバーボタンを押すことによってカラー、ゴボ、エフェクト等を選択することができるファクトリー・プリセットが含まれています。これらのプリセットは″F1″～″F4″と表示された 4 つのページからアクセスすることが可能です。

またディスクドライブを使用したフィクスチャープロフィールのロードはプロフィールが入っているディスクを挿入して行います。挿入したら″Load fixture profile from disk″をメニューから選択し、「enter」を押して決定して下さい。ディスプレイの上段に″Select fixture file, then press enter″と表示され、また下段にはディスク上の最初のプロフィールが表示されます。+/−ボタンまたはデータホイール＃1 を使用してプロフィールを選択し「enter」ボタンを押して下さい。これによりプロフィールはメモリーにロードされ″choose fixtures″メニューから選択することが可能です。尚、最大 256 のプロフィールをメモリーにロードすることが可能です。

RS232 ポートを使用する

RS-232 ポート経由で Show Designer 2CF を PC に接続し、メモリーのバックアップ、ソフトウェアのアップデート、フィクスチャープロフィールのローディングを行うことが出来ます。Show Designer 2CF の 9 ピン RS-232 ポートから PC のシリアル COM ポートに、市販の RS-232 クロスケーブルを使って接続します。接続が終われば、Windows 対応の PC で Showdesigner2CF のバックアップ、メモリー復元、ソフトウェアのアップデートが可能になります。この機能により、ELATION のウェブサイトから新しい Showdesigner2CF ソフトウェアをダウンロードし、コントローラーの機能をアップデートできます。

Showdesigner2CF アップデート方法

① リンクケーブルで PC と Showdesigner2CF を接続します。
② Showdesigner2CF のバックアップソフトウェア SD BACK-UP Software をメーカーサイトからダウンロードします。
http://www.elationlighting.com/pdffiles/sdbackup.zip
③ SD BACKUP ソフトをインストールします。
④ Showdesiger2CF の MENU から、Update Software の項目で Enter を押し、受信準備を行います。
⑤ SDBACKUP を起動して、任意の COM ポートを選択して最新版の Software Update ファイルを Send File ボタンで送信します。
⑥ 正しく受信されれば Showdesigner2CF のメモリーカウンターが増えてバージョンアップが行われます。

CONFIGURING WINDOWS

Windows には hyper Terminal というアクセサリーが付属しています。これによって PC の COM ポートを経由し、PC と Showdesigner2CF の通信が可能になります。まず使用する COM ポート(1 つ)を決め、Showdesigner2CF の RS ポートに接続して下さい。大抵の COM1 はマウス接続に使用されるため、COM2 を Showdesigner2CF 用に割り当てるのが妥当です。
まず Hyper Terminal が Showdesigner2CF に対応するよう、設定を行う必要があります。Windows の START→PROGRAM→ACCESSORISES→Hyper Terminal を開いて下さい。Hyper Terminal が未インストールであった場合は Windows CD でインストールを行って下さい。CONTROL PANEL→ADD／REMOVE PROGRAMS→WINDOWS SETUP を開き、COMMUNICATIONS(通信)を選択して下さい。Hyper Terminal フォルダが開けたら、「Hypertrm.exe」もしくは「Hypertrm」をダブルクリックします。Hyper Terminal プログラムが開始します。ここでファイル名とアイコンを選択するよう指示されます。Showdesigner2CF と入力し、任意のアイコンを選んだら、OK をクリックして下さい。次にダイヤログ・ボックスの一番下に移動し、「COM2 に直接接続する」を選択して下さい。電話番号や

その他設定が表示されますが、こちらは無視し、OK をクリックします。次のダイヤログ・ボックスで一秒あたりのビット数を 19200 に、データビットを 8 に、パリティを「無し」に、ストップビットを 1 に、フロー・コントロールを「無し」に設定し OK をクリックして下さい。これで Hyper Terminal が起動されました。次にウィンドウの左下にある「FILE」→「Properties」をクリックし、「Settings」タブを選択します。Setting タブで、「ASCII SETUP」というボックスをクリックして下さい。このダイヤログ・ボックス内で、「SEND LINE ENDS WITH LINE FEEDS」がチェックされていることを確認して下さい。このチェックボックスと「WRAP LINES」以外は、チェックをはずして下さい。OK をクリックすれば設定完了です。Hyper Terminal を閉じると、この設定を保存するようプロンプト・メッセージが表示されます。YES をクリックすると、Hyper Terminal フォルダに戻ります。フォルダ内には「SHOWDESIGNER.HT」もしくは「SHOWDESIGNER」というプログラムがあるはずです。Showdesigner2CF と PC を頻繁に併用したい場合、デスクトップにプログラムのショートカットを作成すると便利です。これから PC 経由で Showdesigner2CF をコントロールする場合、この Hyper Terminal コンフィグレーションを呼び出して下さい。

メモリーバックアップ

コンフィグレーションが終わったら、Hyper Terminal を使って Showdesigner2CF のメモリーをバックアップしたり、PC のハードディスクにメモリーを保存できます。バックアップするには、まず Showdesigner2CF 用に作成した Hyper Terminal を呼び出します。トップ・メニュー・バーの「TRANSFER」をクリックし、「CAPTURE TEXT」を選択して下さい。ダイヤログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルに使用するフォルダと名前が選択できます。例えば「SD2backup1.text」という名前を入力し、「START」をクリックして下さい。これで Hyper Terminal は Showdesigner2CF からファイルを受信できる状態になりました。

次に Showdesigner2CF の「SEND MEMORY FILE TO COM PORT」とラベルされたメニューを選択し、「enter」ボタンを押します。「PRESS ENTER TO SEND MEMORY FILE」のメッセージが画面表示されるので、「enter」を押して下さい。Showdesigner2CF から PC へのデータ送信が始まります。Showdesigner2CF のメモリーが暗号化され、PC に送信されます。ファイルがディスクドライブにコピーされるにつれ、Hyper Terminal ウィンドウに一連に数字が表示されます。メモリー・ファイルの送信時間はメモリーの空き容量によって変化します。ファイル転送が終了すると、Showdesigner2CF がスタートアップ・ディスプレイに戻り、Hyper Terminal ウィンドウでも数字のスクロールが止まります。Hyper Terminal を閉じるか、「CAPTURE TEXT」プルダウン・メニューに戻り、「STOP」を選択して下さい。ファイルが自動的に保存されます。

注意：追加でメモリー・バックアップ・ファイルを作成する場合、新しいテキストファイルを使用して下さい。Hyper Terminal はファイルの上書きができません。したがって新しいデータをファイルに追加し、一つのファイルに複数のメモリー・ダンプを作成することになります。

メモリーの読み込み

PC から Showdesigner2CF にメモリー・ファイルをコピーするには、Showdesigner2CF の「LOAD MEMORY FILE FROM COM PORT」とラベルされたメニューを開いて下さい。「enter」を押すとディスプレイ上に「SEND MEMORY FILE TO COM PORT」のメッセージが表示されます。これで Showdesigner2CF は、PC からファイルを受信する用意が整いました。

次に PC の Showdesigner2CF 用に作成した Hyper Terminal バージョンを呼び出します。トップ・メニュー・バーの「Transfer」をクリックし、「SEND TEXT FILE」を選択して下さい。ダイヤログ・ボックスが表示され、バックアップ時に作成した Showdesigner2CF テキストファイルが選択可能になります。ファイルを作成したドライバおよびフォルダを見つけて下さい。現在表示されているウィンドウにフォルダが見つからない場合、ファイルを選択し、「OPEN」をクリックして下さい。Hyper Terminal がファイルの転送を開始します。Showdesigner2CF のディスプレイ上には「RECEIVING FILE」と表示されます。ファイルの送信が終わると、Showdesigner2CF は自動的に再起動し、スタートアップ・ディスプレイが表示されます。ファイル転送中にエラーが検出された場合、再試行を指示されます。その場合接続を確認し、再度ファイルの転送を行ってください。メモリー。アップデートの処理時間は、ファイルのメモリー容量によって変化します。

ソフトウェアのアップデート

Showdesigner2CF が使用するソフトウェアは ELATION のウェブサイト http://www.elationlighting.com でダウンロードが可能です。ソフトウェアをアップデートすれば、新しい機能も追加されます。また同サイトでは、Showdesigner2CF のアップデート版マニュアル（MS WORD フォーマット）もダウンロード可能です。

新しいソフトウェア・ファイルを PC から Showdesigner2CF にコピーするには、Showdesigner2CF の「UPDATE SOFTWARE」とラベルされたメニューを開いて下さい。「enter」を押すと「DOWNLOAD NEW PROGRAM」とディスプレイ表示されます。これで PC から Showdesigner2CF にファイル転送する用意が出来ました。

Showdesigner2CF の起動時に「menu」と「erase」ボタンを押しても同じメニューにアクセスできます。

次に PC の Showdesigner2CF 用に作成した Hyper Terminal バージョンを呼び出します。トップ・メニュー・バーの「TRANSFER」をクリックし、「SEND TEXT FILE」を選択して下さい。ダイヤログ・ボックスが表示され、ウェブサイトからダウンロードしたテキストファイルを選択できます。ファイルは使用前に必ず解凍して下さい（ファイルの拡張子が「.zip」ではなく、「.txt」であることを確認して下さい）。ファイルが保存されたドライバおよびフォルダを確認したらファイルを選択し、「OPEN」をクリックします。これで Hyper Terminal はファイルの転送をはじめます Showdesigner2CF のディスプレイ上には「RECEIVING NEW PROGRAM」と表示されます。ファイル転送が完了すると、Showdesigner2CF は自動的に再起動し、スタートアップ・ディスプレイが表示されます。ファイル転送時にエラーが検出された場合、再試行するよう指示されます。その場合接続を確認し、再度ファイル転送を行って下さい。ファイル転送が完了するには数分かかります。

フィクスチャー・ライブラリ

以下は内部フィクスチャー・ライブラリに登録されているライティング機器のリストです。ここに掲載されている以外のフィクスチャープロフィールも elationlighting.com よりダウンロードする事が出来ます。

Generic Dimmer (1 Channel)
32 DMX Channels
Elation Alkalite 6 Channels
Elation CMY Zoom 250
Elation DLED 6 Chnl. (36, Brick, 72IP, 108IP)
Elation DLED Panel 72WA
Elation Design Spot 250
Elation Design Spot 300E
Elation Design Spot 575E
Elation Design Spot 1400E
Elation Design Wash 300/575E
Elation Design Wash 1200E
Elation DP-415
Elation DP-640
Elation Focus Spot 250
Elation Fog/Haze 1 Channel
Elation Opti RGB
Elation Power Spot 250
Elation Power Spot 575
Elation Power Spot 575IE
Elation Power Spot 700CMY
Elation Power Wash 250
Elation Power Wash 250B
Elation Power Wash 575E
Elation Protron Color
Elation Protron Star
Elation Stage Color
Elation Vision Color 250
Elation Vision Scan 250
Elation Vision Scan 575
Elation Waterfall 250 Pro
Elation Xcelon 575

American DJ Accu Spot/Scan 250
American DJ Accu Roller 250
American DJ Accu Color 250
American DJ Accu LED
American DJ Accu Spot 300
American DJ Accu Spot Hybrid
American DJ Accu UFO
American DJ Accu Wash 250
American DJ Auto Spot 150
American DJ Deluxe 250 Scan
American DJ Deluxe Scan 250
American DJ DJ Spot 250
American DJ DP-DMX20 Dimmer Pack
American DJ Fantasy Scan 250
American DJ Fusion Scan 250
American DJ Mega-Strobe/DMX
American DJ P36, P64
American DJ Scantron 250/Rollertron 250

Martin Entour Mode 2
Martin Krypton Mode 2
Martin Mac 550 Mode 2
Martin Mac 700 Profile
Martin Mac 700 Wash
Martin Mac 2000 Profile
Martin Mac 2000 Wash
Martin MX10

保証書

保証書

ご使用中に万一故障した場合、本保証書に記載された保証規定により無償修理申し上げます。

お買い上げ日より１年間有効

■保証規定

保証期間内において、取扱説明書・本体ラベルなどの注意書きに基づき正常な使用方法で万一発生した故障については、無料で修理致します。保証期間内かどうかは、サウンドハウスからのご購入履歴により確認を行います。保証期間は通常ご購入日より１年ですが、商品によって異なる場合があります。但し、保証期間内でも、下記のいずれかに該当する場合は、本保証規定の対象外として、有償の修理と致します。

1. お取扱い方法が不適当（例：ボイスコイル焼けなどの故障等）なために生じた故障の場合
2. サウンドハウス及びサウンドハウス指定のメーカーや代理店が提供するサービス店以外で修理された場合
3. お客様自身が行った調整や修理作業が原因となる故障および損傷。もしくは、製品に対して何らかの改造が加えられた場合
4. 天災（火災、塩害、ガス害、地震、落雷、及び風水害等）による故障及び損傷の場合
5. 製品に何らかの理由で異物が付着、もしくは流入したことによる故障及び損傷とみなされた場合
6. 落下など、外部から衝撃を受けたことによる故障及び損傷とみなされた場合
7. 異常電圧や指定外仕様の電源を使用したことによる故障及び損傷とみなされた場合（例：発電機などの使用による異常電圧変動等）
8. 消耗部品（電池、電球、ヒューズ、真空管、ベルト、各種パーツ、ギター弦等）の交換が必要な場合
9. 通常のメンテナンスが必要とみなされた場合（例：スモークマシン等の目詰まり、内部清掃、ケーブル交換等）
10. その他、メーカーや代理店の判断により保証外とみなされた場合

●運送費用

通常、修理品の発送や持込等に要する費用は全てお客様のご負担となります。但し、事前に確認のとれた初期不良ならびに保証範囲内での修理の場合は、弊社指定の運送会社に限り着払いにて受け付けます。その際、下記RA番号が必要となります。沖縄などの離島の場合、着払いでの受付は行っておりませんので、送料はお客様のご負担にて、どこの運送会社からでも結構ですので発送願います。

●RA番号（返品承認番号）

サウンドハウス宛に商品を送る際は、いかなる場合でもサポート担当より通知されるRA番号を必要とします。また、初期不良または保証期間内の修理における着払いでの運送についても、RA番号が必要です。ご返送される場合は、必ずRA番号を送り状に明記してください。RA番号が無いものについては、着払いは一切お受けできませんのでご了承ください（お客様のご負担の場合はどの便でも結構です）。

●注意事項

サウンドハウス保証は日本国内のみにおいて有効です。また、いかなる場合においても商品の仕様、及び故障から生じる周辺機器の損害、事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失、又はその他の金銭的損失等の損害に関して、サウンドハウスは一切の責任を負いません。

加えて、交換や修理等には当初の予定よりも時間を要することがありますが、遅延に関連する損害についても一切の責任を負いません。また、原則として代替機は、ご用意しておりませんのであらかじめご了承ください。